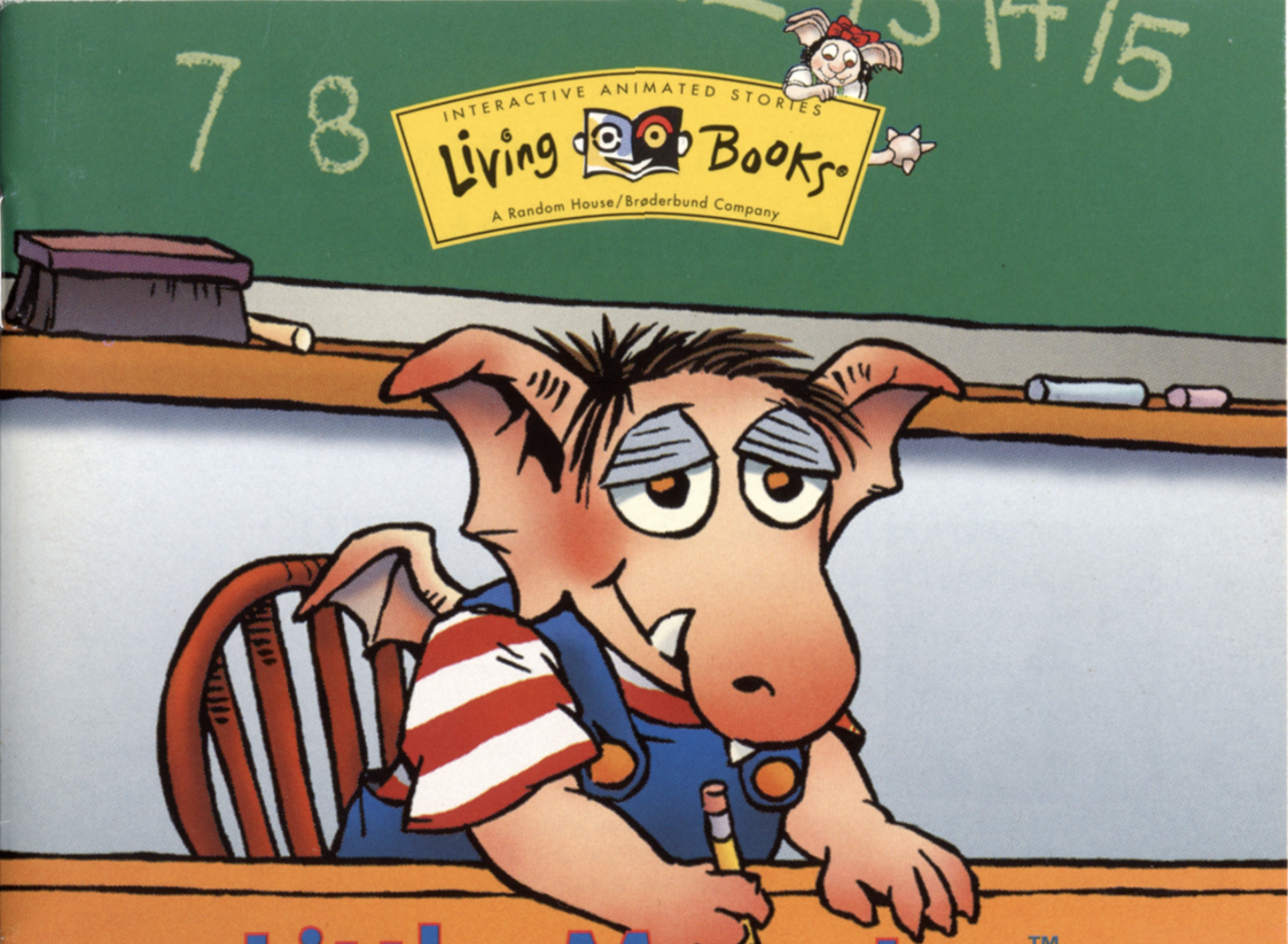

Little Monster™ at School

by Mercer Mayer

User's Guide

LITTLE MONSTER AT SCHOOL BY MERCER MAYER

Welcome to the world of Living Books. You and your child are about to experience an enjoyable and fantastic learning environment where characters and objects come alive and bring a new dimension to storytelling.

LITTLE MONSTER AT SCHOOL

Installation Instructions for Macintosh and Windows

Macintosh® or Power Macintosh®

To play *Little Monster At School*, simply insert the CD-ROM disc into your CD-ROM drive. Double-click the icon labeled "Little Monster", "Petit Monstre", or "Das Kleine Monster", to begin playing.

Windows 3.1x

To Install

Begin at the Windows Program Manager to install the program. Place the CD into your CD-ROM drive. Choose "Run" under the "File" menu. Type **D:\INSTALL.EXE** in the line labeled Command Line. (If your CD-ROM drive uses a letter other than D, substitute that letter for D.) Click **OK** to begin the installation. Follow the on-screen instructions to install *Little Monster At School*.

To Play

A program group titled Living Books will be created in the Windows Program Manager and will contain three icons listing three different languages for *Little Monster At School*. To begin playing, double-click the icon of the language in which you wish to play.

Windows 95

To Install

Start at the Windows 95 desktop. Click on the **Start** button on the task bar and choose **Run**. Type **D:\INSTALL.EXE** in the line labelled Open. (If your CD-ROM drive uses a letter other than D, substitute that letter for D.) Click **OK** to begin the installation. Follow the on-screen instructions to install *Little Monster At School.*

To Play

After successfully installing the program, begin at the Windows 95 desktop. Click on the **Start** button and select **Programs**, and then **Living Books**. To begin playing, click on the icon representing the language in which you wish to play.

Read to Me

When you make this selection, your cursor will disappear as you see the story unfold page by page. Your cursor will only reappear when you return to the main selection screen after the story has finished. You can also use the space bar to exit the story. Use the right or left arrow key on your keyboard to skip ahead or see an earlier page in the story. You can switch to "Let Me Play" mode by pressing "P" on your keyboard.

Let Me Play

When you click on this button, you can start exploring each page after its introduction. Use the mouse to select different items you would like to see come to life on screen. There are many hidden buttons on every page, so be sure to search carefully before turning each page. For example, be sure to click on the haunted house. You can switch to "Read to Me" by pressing "R" on your keyboard.

Options

Clicking on this button takes you to the options page where you can go directly to any page in the book in interactive ("Let Me Play") mode. You cannot jump into the story in passive ("Read to Me") mode. To go directly to a page, click the forward and back arrows until you see the page number you want. Then click "OK" and go to that page.

Turning Pages

To turn pages, select the forward or backward arrow located in the lower right and left corners of the screen, or press the right or left arrow on your keyboard. To return to the main selection screen, click on the page number centred at the bottom of the screen or press the space bar.

Macintosh® Technical Notes

Living Books are designed to use the full abilities of your computer. It is highly recommended that you do not use other programs while playing any Living Books (with MultiFinder), or that you keep the windows open during play. Doing so may significantly affect the performance of Living Books. In addition, Living Books' performance may vary according to the capabilities of your CD-ROM drive (as well as your other hardware).

Shortcuts

In either mode of play, you can press the ⌘ - M combination to display or hide the menu bar, which will be hidden when play begins. To go directly to the options page from anywhere in the book use the ⌘ - B combination. You can use the ⌘ and the up or down arrow to adjust your computer's volume level.

Memory

Living Books are designed to use 2.5 MB of memory in your Macintosh. You may not have that much memory available because of Control Panels or Extensions that are enabled. In order to play, you may need to disable some Control Panels or Extensions to regain the memory needed.

Screen Savers

If your computer has a software screen saver enabled it might interrupt Living Books, especially during the "Read to Me" mode. Be sure to disable your screen saver software while using this Living Book to avoid its interruption.

Virtual Memory

Be sure to turn off virtual memory, close other windows and turn off file sharing to allow Living Books to perform at their intended level. Living Books are 32-bit clean.

Launcher and At Ease Users

Launcher and At Ease (both products by Apple) are designed to provide a simplified interface for you and your child. If Launcher or At Ease programs are enabled when you try to use Living Books, they may cause performance or sound problems. We recommend that you turn off Launcher or At Ease before using Living Books. It is possible to stop Launcher and At Ease from automatically starting up each time you start your computer by dragging them out of the folder "Start Up Items" in your system folder. Please see your Macintosh manual for more details.

Windows™ Technical Notes

Living Books are designed to use the full abilities of your computer. It is highly recommended that you do not use other programs while playing Living Books or that you keep other windows open during play. Doing so may significantly affect the performance of Living Books. In addition, Living Books' performance may vary according to the capabilities of your CD-ROM drive (as well as your other hardware).

Accelerators, File Compressors, and Other Peripherals

Living Books are designed to be used on standard MPC configured PCs. This means that during development and testing, we were unable to prepare our software for every operating environment our products might encounter. Accelerators, file compression applications, networked computers, or any other hardware or software device that is non-standard might affect the performance of Living Books. If you encounter any difficulties using Living Books, disable such devices to be sure that they are not affecting your performance.

Memory

Living Books require 4 Megabytes of random access memory (RAM) to run. Be sure that any memory managers you may have running give Living Books the required memory to run. Although Windows is a multi-tasking environment, we recommend that this Living Book is the only application running because other programs may affect your computer's memory allocation.

Screen Savers

While using Living Books you may want to disable any screen savers that are enabled. This will be especially true during the "Read to Me" mode of the story because this mode requires no keyboard or mouse input for long periods of time. Also be aware that the aspect ratio of Living Books is fixed. In other words, on most screens there will be a black border around the book. This is to accommodate the wide variety of display dimensions on the market.

Changing Display Drivers

Living Books users with SuperVGA cards (512K video RAM or higher), accelerated video cards, or other special types of video cards should run Living Books in 640x480 mode with 256 colours (Living Books work best in 640x480x256 mode). To switch to this mode you must first have the proper video driver installed. Most video boards are sold with a wide variety of drivers to use.

To Change Video Drivers

1. Have your Windows or the discs provided with your video board available.
2. In Windows locate the Windows Set-up icon and start the set-up by double clicking on the icon.
3. Select Change System Settings from the Options menu on the left of the Change System Settings dialogue box that appears on your screen.
4. Scroll down the Display pop-up menu (by clicking on the arrow to the right) to the 640x480x256 driver. At this point you might be asked to insert a specific Windows floppy disc if the driver is not in your Windows directory.
5. If the 640x480x256 driver is not one of the options, choose the Other Drivers option.
6. Locate the driver on your proper floppy disc, in your Windows directory, or in another directory on your hard drive.
7. Click on Install, then, when prompted, choose to Restart Windows to complete the process.
8. Once Windows has restarted you will be able to enjoy Living Books.
9. If you need to return to 640x480 resolution in 16 colours (or another resolution and palette) for other applications, simply run through the above procedure, select your original video driver (or another if appropriate) from the pop-up menu, and restart Windows.

CREDITS

Creative Director:	Mark Schlichting
Animators:	Temah Wilson, Don Albrecht, Tom Alpern, Bridget Erdmann, Michael Dashow, Donna Bonifield, Barbara Lawrence Webster, Mark Loughridge, Phil Bossant, Jim Freed, Christine Schnarr, Scott Haile, Arnaldo, Susan Adams, Jeff Petersen, Brett Coderre and Cecila Laureys
Sound Designers:	Bob Marshall, Jane Scolieri, Liz Stuart
Music/Sound Effects:	Jane Scolieri, Tim Keanini

Additional Sound Editing:	Robert Johnson II, Pat Farrell
Musicians:	Joey Edelman, Jane Scolieri, Tom Rettig, Tim Keanini, Mark Sowlakis, Marty Wehner and Michael Barrett
Technical Designer:	Donna Bonifield
Graphic Technician Manager:	Rob Bell
Computer Graphic Technicians:	Tom Borromeo, Jenean Pearce
Production Coordinator:	Anne Seward
Localisation Producer:	John McLennan
Localisation Project Coordinator:	Muir Palmer
Localisation Graphic Technician:	Gary Heikura
Programmers:	Glenn Axworthy, Dave Lucas, Ed Rose, Mark Webster

English localization by Flabberghasted Multimedia Ltd - ELG® England

Project Management:	Simon Willis	
Project Coordination:	Fiona Feather	
Sound Recording:	Alex Boyesen and Rachel Gray	
Voice Talent English:	Little Monster	Nicholas Klein
	Yally	Jake Nugent
	Grendella	Elizabeth Preston
	Little Laff	Osheen Jones
	Mr. Grithix	Max Reinhardt
	Ms. Verakisser	Sue Eves
	Additional voices	Flabberghasted Posse
Quality Assurance Testing:	Kirk Roulston, Michael Shea, Linda Frazier, Jaquie Neal, Margaret Coholan	
European Marketing Managers:	Michele Marchand, Caroline Moreau, Wolfram Von Eichborn	
Vice President of Marketing:	Susan Lee-Merrow	

Packaging Localization by International Contact, Inc.

Special Thanks: Jeff Schon, Robyn Berry, Kelly Free, Randy Spencer, Heath Mills, Kim Dempster, Karin Bauer, Daniela Jerve, Robert Hoffman, Eric Shipper, Pilar Cloud, Valerie Smadja, Anthony Askew, Direct Language Communications, Inc. and all of the folks at Brøderbund and Random House who make our work possible.

LITTLE MONSTER AT SCHOOL CD-ROM compilation Copyright © 1996 Mercer Mayer and Living Books. All rights reserved under the Universal, Berne, Pan-American and all other Copyright Conventions. LITTLE MONSTER AT SCHOOL™ characters, text, and images Copyright © 1978, 1996 Mercer Mayer. All rights reserved. LITTLE MONSTER™ is a trademark of Mercer Mayer. Living Books is a registered trademark of Living Books, a Random House/Brfderbund company. Patent pending.

Living Books Limited Ninety-Day Warranty

Living Books warrants for a period of ninety (90) days following the original retail purchase of this copy of *Little Monster At School* that the program is free from substantial errors or defects that will materially interfere with the operation of the program as described in the enclosed user documentation. This policy applies to the initial purchaser only.

If you believe you have found any such error or defect in the program during the warranty period, call Living Books' Technical Support Department at the number listed on the back panel during normal business hours Monday to Friday. Living Books' technical personnel will attempt to help you correct or avoid the problem. If any such error or defect cannot be corrected or reasonably avoided, Living Books will inform you about how to obtain a corrected program disc (or, at Living Books' option, Living Books may authorise a refund of your purchase price).

This warranty is in addition to, and does not affect your statutory rights in any way.

Disc Replacement Policy

If any disc supplied with this product fails within ninety (90) days of purchase for any reason other than accident or misuse, please return the defective disc together with a dated proof of purchase to Living Books, c/o Starpak International, Ltd., P.O. Box 63, Hartlepool, Cleveland, TS25 2YP, United Kingdom, for a free replacement. This policy applies to the original purchaser only.

Living Books will replace program discs damaged for any reason, whether during or after the ninety (90) day free replacement period, for a minimal fee. For more information, please contact Living Books Customer Service at the numbers listed on the back panel. This policy will be followed as long as the program is still being manufactured by Living Books.

Limitations on Warranty

Unauthorised representations: Living Books warrants only that the program will perform as described in the user documentation. No other advertising, description or representation, whether made by a Living Books dealer, distributor, agent or employee, shall be binding upon Living Books or shall change the terms of this warranty.

IMPLIED WARRANTIES LIMITED: EXCEPT AS STATED ABOVE, LIVING BOOKS MAKES NO OTHER WARRANTY, EXPRESS OR IMPLIED, REGARDING THIS PRODUCT. LIVING BOOKS DISCLAIMS ANY WARRANTY THAT THE SOFTWARE IS FIT FOR A PARTICULAR PURPOSE, AND ANY IMPLIED WARRANTY OF SALEABILITY SHALL BE LIMITED TO THE NINETY (90) DAY DURATION OF THIS LIMITED EXPRESS WARRANTY AND IS OTHERWISE EXPRESSLY AND SPECIFICALLY DISCLAIMED. SOME COUNTRIES DO NOT ALLOW LIMITATIONS ON HOW LONG AN IMPLIED WARRANTY LASTS, SO THE ABOVE LIMITATION MAY NOT APPLY TO YOU.

NO CONSEQUENTIAL DAMAGES: LIVING BOOKS SHALL NOT BE LIABLE FOR SPECIAL, INCIDENTAL, CONSEQUENTIAL OR OTHER DAMAGES, EVEN IF LIVING BOOKS IS ADVISED OF OR AWARE OF THE POSSIBILITY OF SUCH DAMAGES. THIS MEANS THAT LIVING BOOKS SHALL NOT BE RESPONSIBLE OR LIABLE FOR LOST PROFITS OR REVENUES, OR FOR DAMAGES OR COSTS INCURRED AS A RESULT OF LOSS OF TIME, DATA, OR USE OF THE SOFTWARE, OR FROM ANY OTHER CAUSE EXCEPT THE ACTUAL COST OF THE PRODUCT. IN NO EVENT SHALL LIVING BOOKS' LIABILITY EXCEED THE PURCHASE PRICE OF THIS PRODUCT. SOME COUNTRIES DO NOT ALLOW THE EXCLUSION OR LIMITATION OF INCIDENTAL OR CONSEQUENTIAL DAMAGES, SO THE ABOVE LIMITATION MAY NOT APPLY TO YOU.

You are entitled to use this product for your own use, but may not sell or transfer reproductions of the software or manual to other parties in any way, nor rent or lease the product to others without the prior written permission of Living Books. You may use one copy of the product on a single terminal connected to a single computer. You may not network the product or otherwise use it on more than one computer terminal at the same time.

For technical support, on this or any other Living Books product, please call the number listed on the back panel.

PETIT MONSTRE À L'ÉCOLE DE MERCER MAYER

Bienvenue dans l'univers de Living Books. Avec votre enfant, vous allez explorer un univers fantastique qui lui permettra d'apprendre tout en s'amusant et où les objets et les personnages prennent vie pour donner aux histoires une nouvelle dimension.

PETIT MONSTRE À L'ÉCOLE

Instructions d'installation pour Macintosh et Windows

Macintosh® ou Power Macintosh®

Pour passer *Petit Monstre à l'école*, il vous suffit d'insérer le disque compact ROM dans votre lecteur de disque compact ROM. Pour commencer à jouer, double-cliquez sur l'icône « Petit Monstre à l'école », « Little Monster At School » ou « Das kleine Monster in der Schule ».

Windows 3.1x

Pour installer

Pour installer le programme, ouvrez le Gestionnaire de programmes de Windows. Insérez le disque compact dans votre lecteur de disque compact ROM. Sélectionnez « Exécuter » dans le menu « Fichier ». Tapez **D:\INSTALL.EXE** sur la ligne de commande. (Si votre lecteur de disque compact ROM utilise une autre lettre, tapez-la au lieu de D.) Cliquez sur **OK** pour commencer l'installation. Suivez les instructions à l'écran pour installer *Petit Monstre à l'école*.

Pour jouer

Un groupe de programmes intitulé Living Books sera créé dans le Gestionnaire de programmes de Windows et contiendra trois icônes qui indiquent les trois différentes langues disponibles pour *Petit Monstre à l'école*. Pour commencer à jouer, double-cliquez sur l'icône représentant la langue de votre choix.

Windows 95

Pour installer

A partir du bureau de Windows 95, cliquez sur le bouton **Démarrer** sur la barre de tâches et choisissez **Exécuter**. Tapez **D:\INSTALL.EXE** dans la ligne intitulée Ouvrir. (Si votre lecteur de disque compact ROM utilise une autre lettre, tapez-la au lieu de D.) Cliquez sur **OK** pour commencer l'installation. Suivez les instructions à l'écran pour installer *Petit Monstre à l'école.*

Pour jouer

Après avoir correctement installé le programme, démarrez Windows 95 à partir du bureau. Cliquez sur le bouton **Démarrer** et sélectionnez **Programmes**, puis **Living Books**. Pour commencer à jouer, cliquez sur l'icône représentant la langue de votre choix.

Lis-moi l'histoire

Lorsque vous choisissez cette option, votre curseur disparaît et vous voyez l'histoire se dérouler page après page. Votre curseur ne réapparaît que lorsque vous revenez à l'écran de sélection principal après la fin de l'histoire. Vous pouvez également vous servir de la barre d'espacement pour sortir de l'histoire. Utilisez les touches fléchées de droite ou de gauche de votre clavier pour avancer ou retourner à une page précédente de l'histoire. Vous pouvez passer au mode « Laisse-moi jouer » en tapant la lettre « P » sur votre clavier.

Laisse-moi jouer

En cliquant sur ce bouton, vous pourrez explorer chaque page après son introduction. D'un simple clic avec la souris, vous pouvez animer le décor et les personnages que vous voyez à l'écran. Il existe plein d'animations cachées dans chaque page, soyez donc sûr d'avoir cliqué partout avant de passer à la page suivante. Par exemple, sur la 1ère page, pensez à cliquer sur la maison hantée. Vous pouvez passer au mode « Lis-moi l'histoire » en tapant la lettre « R » sur votre clavier.

Options

En appuyant sur ce bouton, vous arrivez à la page d'options à partir de laquelle vous pouvez vous rendre directement dans n'importe quelle page du livre en mode interactif (« Laisse-moi jouer »). Vous ne pouvez pas rentrer dans l'histoire en mode passif (« Lis-moi l'histoire »). Pour aller directement dans une page, cliquez sur les flèches avant et arrière jusqu'à ce que le numéro de page voulu apparaisse. Puis, cliquez sur « OK » pour arriver à cette page.

Comment tourner les pages ?

Pour tourner les pages, sélectionnez la flèche avant ou arrière située dans les coins inférieurs droit et gauche de l'écran ou appuyez sur la flèche droite ou gauche de votre clavier. Pour retourner à l'écran de sélection principal, cliquez sur le numéro de page situé au centre du bas de l'écran ou appuyez sur la barre d'espacement.

Notes techniques pour Macintosh®

Les produits Living Books sont conçus pour utiliser toutes les capacités de votre ordinateur. Il est fortement recommandé de quitter toutes les autres applications avant de lancer *Petit Monstre à l'école* et de ne pas garder d'autres fenêtres

ouvertes en cours d'utilisation. Sinon, cela peut affecter considérablement la performance de votre CD-ROM Living Books. En outre, la performance des Living Books peut varier en fonction des capacités de votre lecteur de CD-ROM (et du reste de votre équipement).

Raccourcis

Dans les deux modes (de restitution), vous pouvez appuyez sur la combinaison de touches ⌘–M pour afficher ou cacher la barre de menu qui disparaît dès le début du CD. Pour aller directement à la page Options depuis n'importe quel endroit du livre, utilisez la combinaison ⌘–B. Vous pouvez utiliser la ⌘ et la flèche montante ou descendante pour régler le volume de son de votre ordinateur.

Mémoire

Les produits Living Books exigent 2,5 Mo de mémoire pour fonctionner correctement. Vous pouvez libérer de la mémoire en quittant d'autres applications, ou en désactivant des extensions système.

Economiseur d'écran

Si votre ordinateur est pourvu d'un logiciel économiseur d'écran qui est activé, cela peut interrompre les programmes Living Books, surtout dans le mode « Lis-moi l'histoire ». Afin d'éviter l'interruption de ce Living Book au cours de son utilisation, assurez-vous de désactiver le logiciel économiseur d'écran.

Mémoire virtuelle

Pour que les programmes Living Books fonctionnent correctement, la mémoire virtuelle doit être désactivée. Vous devez également fermer les autres fenêtres ouvertes et arrêter le partage de fichiers. Les programmes Living Books tournent en 32 bits.

Launcher et At Ease

Grâce à Launcher et At Ease (deux programmes Apple) vous-même et votre enfant bénéficiez d'une interface simplifiée. Si les programmes Launcher et At Ease sont activés lorsque vous utilisez les programmes Living Books, des problèmes sonores ou de performance peuvent survenir. Nous vous conseillons de désactiver Launcher ou At Ease avant d'utiliser les CD Living Books. Vous pouvez empêcher Launcher et At Ease de démarrer automatiquement à chaque fois que vous lancez votre ordinateur en les faisant glisser hors de votre dossier « Mise en route » dans votre dossier système. Veuillez consulter votre manuel Macintosh pour plus de détails.

Notes techniques pour Windows™

Les produits Living Books sont conçus pour utiliser toutes les capacités de votre ordinateur. Il est fortement recommandé de quitter toutes les autres applications avant de lancer *Petit Monstre à l'école* et de ne pas garder d'autres fenêtres ouvertes en cours d'utilisation. Sinon, cela peut affecter considérablement la performance de votre CD-ROM Living Books. En outre, la performance des Living Books peut varier en fonction des capacités de votre lecteur de CD-ROM (et du reste de votre équipement).

Accélérateurs, compresseurs de fichiers et autres périphériques

Les programmes Living Books sont conçus pour être utilisés sur des PC standards configurés MPC. Cela implique que lors du développement et des tests, nous n'avons pas pu préparer nos logiciels à chaque système d'exploitation dans lesquels nos produits pourraient être utilisés. Les accélérateurs, les applications de compression de fichiers, les ordinateurs mis sur réseaux et autres dispositifs matériels ou logiciels qui ne sont pas standards peuvent affecter la performance des Living Books. En cas de difficultés lors de l'utilisation des produits Living Books, assurez-vous de désactiver ces dispositifs pour qu'ils n'entravent pas la performance du produit.

Mémoire

Les produits Living Books requièrent 4 Mo de mémoire vive (RAM) pour pouvoir fonctionner. Assurez-vous que les gestionnaires de mémoire qui peuvent être présents dans votre système fournissent la mémoire nécessaire aux programmes Living Books. Bien que l'environnement Windows soit multitâches, l'application Living Books doit être la seule à tourner, car d'autres programmes peuvent affecter l'attribution de la mémoire de votre ordinateur.

Economiseurs d'écrans

Lors de l'utilisation des produits Living Books, il peut être préférable de désactiver les programmes économiseurs d'écrans pouvant être activés. Ceci s'applique particulièrement au mode « Lis-moi l'histoire » étant donné que celui-ci ne nécessite aucune entrée par clavier ou souris pendant de longues périodes. Par ailleurs, vous devez savoir que le rapport hauteur/largeur de Living Books est fixe. En d'autres termes, la plupart des écrans comporteront une bordure noire autour du livre. Cela convient à la grande variété de dimensions d'affichage disponibles sur le marché.

Changements des programmes d'affichage

Les utilisateurs de Living Books possédant des cartes SuperVGA (RAM vidéo de 512K ou plus), des cartes vidéo accélérées ou d'autres types de cartes vidéo spéciales doivent exécuter le programme Living Books à une résolution de 640x480 avec 256 couleurs (Living Books fonctionne mieux en mode 640x480x256). Pour passer à ce mode, vous devez d'abord vérifier que le bon programme vidéo est installé. La plupart des cartes vidéo sont vendues avec une grande variété de programmes pilotes à utiliser.

Pour changer les programmes vidéo

1. Vous devez avoir vos disquettes Windows ou les disquettes fournies avec votre carte vidéo à portée de main.
2. Sous Windows, repérez l'icône Installation et commencez l'installation en cliquant deux fois sur l'icône.
3. Sélectionnez Changer configuration système dans le menu Options à gauche de la boîte de dialogue Changer configuration système qui apparaît sur votre écran.
4. Faites défiler le menu déroulant Affichage (en cliquant sur la flèche vers la droite) jusqu'au programme 640x480x256. A cet instant, si le programme pilote n'est pas dans votre répertoire Windows, vous devrez peut-être insérer une disquette Windows spécifique.
5. Si le programme 640x480x256 ne figure pas parmi les options, choisissez l'option Autres programmes.
6. Trouvez le programme pilote sur votre disquette, dans votre répertoire Windows ou dans un autre répertoire sur votre disque dur.
7. Cliquez sur Installer, puis, à l'invite, choisissez Redémarrer Windows pour terminer le processus d'installation.

8. Une fois que Windows a redémarré, vous pouvez utiliser votre CD Living Books.
9. Si vous devez retourner à une résolution 640x480 en 16 couleurs (ou à une autre résolution et palette) pour d'autres applications, il vous suffit de répéter la procédure indiquée ci-dessus, de sélectionner votre programme vidéo d'origine (ou un autre si besoin) dans le menu déroulant et de redémarrer Windows.

CRÉDITS

Directeur créatif :	Mark Schlichting
Animation :	Temah Wilson, Don Albrecht, Tom Alpern, Bridget Erdmann, Michael Dashow, Donna Bonifield, Barbara Lawrence Webster, Mark Loughridge, Phil Bossant, Jim Freed, Christine Schnarr, Scott Haile, Arnaldo, Susan Adams, Jeff Petersen, Brett Coderre and Cecila Laureys
Son :	Bob Marshall, Jane Scolieri, Liz Stuart, Robert Johnson II, Pat Farrell
Musique :	Jane Scolieri, Tim Keanini
Musiciens :	Joey Edelman, Jane Scolieri, Tom Rettig, Tim Keanini, Mark Sowlakis, Marty Wehner and Michael Barrett
Conception technique :	Donna Bonifield
Directeur des techniciens graphistes :	Rob Bell
Techniciens graphistes :	Tom Borromeo, Jenean Pearce
Directeur de la localisation :	John McLennan
Responsable de localisation :	Muir Palmer
Technicien graphiste pour la localisation :	Gary Heikura
Programmeurs :	Glenn Axworthy, Dave Lucas, Ed Rose, Mark Webster
Localisation française par le Groupe SRC - ELG® France	
Commentaire français :	Petit Monstre: Sauvane Delanoe Grognon : Joanna Michel Grenadine : Naike Fauveau Kiriki : Sophie Gormezano Monsieur Préfixe : Lorenzo Pancino Mademoiselle Véradent : Valérie Grenier
Contrôle de qualité :	Kirk Roulston, Michael Shea, Linda Frazier, Jaquie Neal, Margaret Coholan
Réviseurs linguistique :	Yvonne Amrhein (Allemand) Antoine Kaufman (Français)
Directeurs du marketing européen :	Michele Marchand, Caroline Moreau, Wolfram Von Eichborn
Vice-présidente du marketing :	Susan Lee-Merrow
Localisation du conditionnement par International Contact, Inc.	

Remerciements : Jeff Schon, Robyn Berry, Kelly Free, Randy Spencer, Karin Bauer, Heath Mills, Kim Dempster, Daniela Jerve, Robert Hoffman, Eric Schipper, Pilar Cloud, Valerie Smadja, Anthony Askew, Direct Language Communications, Inc. et tous les employés de Brøderbund et Random House qui nous ont permis de compléter ce projet.

CD-ROM PETIT MONSTRE À L'ÉCOLE Copyright © 1996 Mercer Mayer et Living Books. Tous droits réservés sous Universal, Berne, Pan-American et tous les autres accords de droits d'auteur. Les caractères, le texte et les images de PETIT MONSTRE À L'ÉCOLE, Copyright © 1978, 1996. LITTLE MONSTER™ est une marque de Mercer Mayer. Living Books est une marque déposée de Living Books, une société Random House/Brøderbund. Brevet déposé.

Garantie Living Books limitée de quatre-vingt-dix jours

Living Books garantit que ce programme est sans erreurs ou défauts majeurs pouvant matériellement affecter le fonctionnement du programme tel que décrit dans le guide de l'utilisation ci-joint. Pendant une période de quatre-vingt-dix jours (90) jours suivant l'achat de cet exemplaire de *Petit Monstre à l'école*. Cette garantie ne s'applique qu'à l'acheteur d'origine.

Si vous pensez avoir trouvé une quelconque erreur ou un quelconque défaut de ce type pendant la période de garantie, appelez le Service d'assistance technique de Living Books aux numéros indiqués au dos de la boîte, aux heures ouvrables britanniques. Le personnel technique de Living Books fera de son mieux pour vous aider à régler ce problème. Si une telle erreur ou un tel défaut ne peut être résolu ou évité, Living Books vous indiquera comment obtenir un nouveau disque (ou, à son gré, Living Books peut autoriser le remboursement de votre achat).

Cette garantie vous donne des droits légaux spécifiques, et certains droits sont susceptibles de varier d'un état à l'autre.

Règlement pour le remplacement du support

Si un support livré avec ce produit s'avère être défectueux pendant la période de quatre-vingt-dix (90) jours suivant l'achat et pour une cause non accidentelle et ne résultant pas d'une mauvaise utilisation, veuillez renvoyer le support défectueux accompagné d'une preuve d'achat datée à Living Books, c/o Starpak International, Ltd., P.O. Box 63, Hartlepool, Cleveland, TS25 2YP, Royaume-Uni. Il vous sera remplacé gratuitement. Cette garantie s'applique uniquement à l'acheteur d'origine.

Living Books s'engage à remplacer les supports défectueux quelle que soit l'origine du défaut après la période de remplacement gratuit de quatre-vingt-dix (90) jours, pour une somme modique. Pour plus d'informations, veuillez contacter le Service clientèle de Living Books aux numéros indiqués au dos du livret. Ce règlement reste valable tant que Living Books continue d'assurer la fabrication des CD-ROM du programme considéré.

Limites de garantie

Représentations interdites : Living Books garantit uniquement le fonctionnement du programme tel que décrit dans le guide de l'utilisateur. Aucune autre publicité, description ou représentation faite par un revendeur, un distributeur, un agent ou un employé de Living Books ne saurait engager la responsabilité de Living Books ni modifier les termes de cette garantie.

GARANTIES IMPLICITES LIMITEES : A L'EXCEPTION DES GARANTIES SUR-MENTIONNEES, LIVING BOOKS N'ASSUME AUCUNE AUTRE GARANTIE, EXPRESSE OU IMPLICITE, CONCERNANT CE PRODUIT. LIVING BOOKS NE RECONNAIT AUCUNE GARANTIE D'UTILISATION DU LOGICIEL POUR UN USAGE DETERMINE ET TOUTE GARANTIE IMPLICITE DE COMMERCIALISATION SERA LIMITEE A LA DUREE DE QUATRE-VINGT-DIX (90) JOURS DE CETTE GARANTIE EXPRESSE LIMITEE OU SERA SINON EXPRESSEMENT ET SPECIFIQUEMENT REJETEE. CERTAINS PAYS NE PERMETTENT AUCUNE LIMITE CONCERNANT LA DUREE D'APPLICATION DE LA GARANTIE IMPLICITE ET PAR CONSEQUENT, LA LIMITE FIGURANT CI-DESSUS PEUT NE PAS VOUS CONCERNER.

ABSENCE DE DOMMAGES-INTERETS DIRECTE : LIVING BOOKS NE POURRA ETRE TENU POUR RESPONSABLE DE TOUT DOMMAGE DE QUELQUE NATURE QUE CE SOIT, SPECIAL, ACCIDENTEL, INDIRECT OU AUTRE, MEME SI LIVING BOOKS EST CONSCIENT OU A ETE PREVENU DE L'EVENTUALITE DE TELS DOMMAGES. EN AUTRES TERMES, LIVING BOOKS NE SAURAIT EN AUCUN CAS ETRE TENU POUR RESPONSABLE DES PROFITS OU RECETTES PERDUS, OU DES DOMMAGES OU COUTS ENTRAINES PAR LA PERTE DE TEMPS, DE DONNEES LIEE À L'UTILISATION DU LOGICIEL, OU PAR TOUTE AUTRE CAUSE QUE LE MONTANT EFFECTIVEMENT PAYE POUR L'ACQUISITION DU PRODUIT DANS AUCUN CAS LA RESPONSABILITE DE LIVING BOOKS NE POURRA EXCEDER LE MONTANT EFFECTIVEMENT PAYE POUR L'ACQUISITION DE CE PRODUIT. CERTAINS PAYS NE PERMETTENT PAS L'EXCLUSION OU LA LIMITE DES DOMMAGES ACCIDENTELS OU SUBSEQUENTS, PAR CONSEQUENT LA LIMITE FIGURANT CI-DESSUS PEUT NE PAS VOUS CONCERNER.

Vous êtes autorisés à utiliser ce produit pour votre propre usage, mais la vente ou le transfert de copies du logiciel ou du manuel à des tiers sous une forme quelconque, ainsi que la location du produit à des tiers sans l'autorisation écrite préalable de Living Books sont des pratiques strictement interdites. Vous ne pouvez utiliser qu'un exemplaire du produit sur un seul terminal connecté à un seul ordinateur. Vous ne pouvez pas utiliser ou installer ce produit en réseau ni l'utiliser par tout autre moyen sur plusieurs ordinateurs ou terminaux simultanément.

Pour bénéficier d'une assistance technique sur ce produit ou d'autres produits Living Books, veuillez composer le numéro de téléphone figurant au dos du livret.

DAS KLEINE MONSTER IN DER SCHULE VON MERCER MAYER

Wir möchten Sie herzlich in der Welt von Living Books willkommen heißen. Sie und Ihr Kind sind im Begriff, eine aufregende und faszinierende Lernumgebung kennenzulernen, in der Figuren und Objekte lebendig werden und so dem Erzählen von Geschichten eine neue Dimension verleihen.

DAS KLEINE MONSTER IN DER SCHULE

Installationsanweisungen für Macintosh und Windows

Macintosh® *oder* Power Macintosh®

Zum Abspielen von *Das kleine Monster in der Schule* brauchen Sie nur die CD in das CD-ROM-Laufwerk einzulegen. Doppelklicken Sie danach auf das Symbol mit der Bezeichnung "Das kleine Monster", "Petit Monstre", "Little Monster", um die Wiedergabe zu starten.

Windows 3.1x

Installation

Beginnen Sie mit der Installation des Programms am Windows-Programm-Manager. Legen Sie die CD in das CD-ROM-Laufwerk ein. Klicken Sie im Menü "Datei" auf "Ausführen". Geben Sie in der Befehlszeile **D:\INSTALL.EXE** ein. (Falls für das CD-ROM-Laufwerk ein anderer Buchstabe als D verwendet wird, geben Sie ihn statt dessen ein.) Klicken Sie auf **OK**, um mit der Installation zu beginnen. Befolgen Sie zur Installation von *Das kleine Monster in der Schule* die Anweisungen auf dem Bildschirm.

Abspielen

Im Windows-Programm-Manager wird eine Programmgruppe mit der Bezeichnung "Living Books" erstellt, die drei Symbole für drei Versionen von *Das kleine Monster in der Schule* in verschiedenen Sprachen enthält. Um mit dem Abspielen zu beginnen, doppelklicken Sie auf das Symbol für die Sprache, in der die Wiedergabe erfolgen soll.

Windows 95

Installation

Beginnen Sie am Windows 95-Desktop. Klicken Sie in der Task-Leiste auf die Schaltfläche **Start** und danach auf **Ausführen**. Geben Sie in der Zeile mit der Bezeichnung "Öffnen" **D:\INSTALL.EXE** ein. (Falls für das CD-ROM-Laufwerk ein anderer Buchstabe als D verwendet wird, geben Sie ihn statt dessen ein.) Klicken Sie auf **OK**, um mit der Installation zu beginnen. Befolgen Sie zur Installation von *Das kleine Monster in der Schule* die Anweisungen auf dem Bildschirm.

Abspielen

Begeben Sie sich nach erfolgreicher Installation des Programms zum Windows 95-Desktop. Klicken Sie auf die Schaltfläche **Start**, dann auf **Programme** und danach auf **Living Books**. Um mit dem Abspielen zu beginnen, klicken Sie auf das Symbol für die Sprache, in der die Wiedergabe erfolgen soll.

"Lies mir vor"

Wenn Sie diese Auswahl treffen, ist der Cursor nicht zu sehen, während sich die Geschichte Seite um Seite entfaltet. Der Cursor erscheint erst wieder bei Rückkehr auf den Hauptauswahlbildschirm, nachdem die Geschichte zu Ende erzählt wurde. Sie können die Geschichte auch jederzeit durch Drücken der Leertaste beenden. Mit der rechten oder linken Pfeiltaste auf der Tastatur können Sie seitenweise in der Geschichte vor- bzw. zurückblättern. Über die Taste "P" auf der Tastatur können Sie außerdem auf Wunsch jederzeit in den Modus "Laß mich spielen" überwechseln.

"Laß mich spielen"

Wenn Sie auf diese Schaltfläche klicken, können Sie jede Seite nach ihrer Einführung näher erkunden. Mit der Maus können Sie verschiedene Objekte auswählen, die Sie auf dem Bildschirm zum Leben erwecken wollen. Da sich auf jeder Seite viele versteckte Schaltflächen befinden, sollten Sie sie gründlich absuchen, bevor Sie umblättern. Vergessen Sie z.B. auf keinen Fall, auf das Geisterhaus zu klicken. Über die Taste "R" auf der Tastatur können Sie außerdem auf Wunsch jederzeit in den Modus "Lies mir vor" überwechseln.

"Optionen"

Durch Klicken auf diese Schaltfläche gelangen Sie zur Optionenseite, von der aus Sie im interaktiven Modus ("Laß mich spielen") direkt auf jede beliebige Seite des Buches zugreifen können. Im passiven Modus ("Lies mir vor") ist es dagegen nicht möglich, in die Geschichte zu springen. Um direkt auf eine Seite zuzugreifen, klicken Sie auf den Vorwärts- oder Rückwärtspfeil, bis Sie die gewünschte Seitennummer sehen. Klicken Sie dann auf "OK", um zu dieser Seite zu gelangen.

Umblättern

Zum Umblättern klicken Sie auf den Vorwärts- bzw. Rückwärtspfeil in der unteren rechten und linken Bildschirmecke oder drücken Sie auf den Rechts- bzw. Linkspfeil auf der Tastatur. Um zum Hauptauswahlbildschirm zurückzukehren, klicken Sie auf die Seitennummer in der Mitte unten auf dem Bildschirm oder drücken Sie auf die Leertaste.

Technische Hinweise für Macintosh®-Benutzer

Living Books wurde entwickelt, um die Fähigkeiten Ihres Computers voll ausnutzen zu können. Aus diesem Grunde wird stark davon abgeraten, von anderen Programmen Gebrauch zu machen, während Sie ein Living Book abspielen (mit MultiFinder), oder beim Abspielen andere Fenster geöffnet zu haben. Die Leistung von Living Books könnte andernfalls stark beeinträchtigt werden. Darüber hinaus kann die Leistung von Living Books auch je nach den Fähigkeiten des CD-ROM-Laufwerks (sowie anderer Hardware) variieren.

Tastaturbefehle

In beiden Wiedergabemodi können Sie die Tastenkombination ⌘-M drücken, um die Menüleiste ein- bzw. auszublenden. Zu Beginn der Wiedergabe ist sie immer ausgeblendet. Über die Tastenkombination ⌘-B können Sie von jeder beliebigen Stelle des Buches aus direkt auf die Optionenseite zugreifen. Mit der ⌘-Taste und dem Aufwärts- bzw. Abwärtspfeil läßt sich die Lautstärke des Computers regulieren.

Speicher

Living Books belegen 2,5 MB des Macintosh-Speichers. Aufgrund aktivierter Kontrollfelder oder Systemerweiterungen haben Sie vielleicht nicht so viel Speicher verfügbar. Damit Sie die Geschichte abspielen können, müssen Sie evtl. einige Kontrollfelder oder Systemerweiterungen deaktivieren, um den benötigten Speicherplatz freizusetzen.

Bildschirmschutzprogramme

Wenn im Computer ein Bildschirmschutz-Softwareprogramm aktiviert ist, kann dieses möglicherweise Living Books, insbesondere im Modus "Lies mir vor" unterbrechen. Um einer solchen Unterbrechung vorzubeugen, sollten Sie die Bildschirmschutzsoftware während der Ausführung von Living Books deaktivieren.

Virtueller Arbeitsspeicher

Es ist wichtig, daß Sie den virtuellen Arbeitsspeicher deaktivieren, andere Fenster schließen und die gemeinsame Dateinutzung deaktivieren, damit Living Books auf der beabsichtigten Ebene ausgeführt werden kann. Bei den Living Books ist es nicht notwendig, den 32-Bit-Zugriff im virtuellen Arbeitsspeicher zu aktivieren.

Launcher- und At Ease-Benutzer

Launcher und At Ease (beides Produkte von Apple) bieten Ihnen und Ihrem Kind eine vereinfachte Benutzeroberfläche. Wenn beim Versuch, Living Books zu starten, das Launcher- oder At Ease-Programm aktiviert ist, können u.U. Leistungs- oder Tonprobleme auftreten. Wir empfehlen daher, daß Sie Launcher und At Ease deaktivieren, bevor Sie Living Books starten. Um bei jedem Systemstart ein automatisches Aufrufen von Launcher und At Ease zu verhindern, ziehen Sie diese Programme aus dem Ordner "Startobjekte" in den Systemordner. Weitere Einzelheiten hierzu können Sie dem Macintosh-Handbuch entnehmen.

Technische Hinweise für Windows™-Benutzer

Living Books wurden entwickelt, um die Fähigkeiten Ihres Computers voll auszunutzen. Aus diesem Grunde wird stark davon abgeraten, daß Sie beim Abspielen von Living Books von anderen Programmen Gebrauch machen oder andere Fenster geöffnet haben. Die Leistung von Living Books könnte andernfalls stark beeinträchtigt werden. Darüber hinaus kann die Leistung von Living Books auch je nach den Fähigkeiten des CD-ROM-Laufwerks (sowie anderer Hardware) variieren.

Beschleunigungskarten, Dateikomprimierprogramme und andere Peripheriegeräte

Living Books soll auf standard-MPC-konfigurierten PCs eingesetzt werden. Während der Entwicklung und der Testphase waren wir nicht in der Lage, unsere Software auf alle Betriebssysteme vorzubereiten, mit denen unsere Produkte evtl. konfrontiert werden. Beschleunigungskarten, Dateikomprimieranwendungen, vernetzte Computer oder andere Hardware- oder Softwaregeräte, die nicht zum Standard gehören, können möglicherweise die Leistung von Living Books beeinträchtigen. Sollten Sie bei der Verwendung von Living Books auf Schwierigkeiten stoßen, deaktivieren Sie derartige Geräte, um sicherzugehen, daß sie die Leistung nicht beeinträchtigen.

Speicher

Living Books erfordern zur Ausführung 4 MB Arbeitsspeicher (RAM). Eingesetzte Speicherverwaltungsprogramme müssen Living Books den zur Ausführung benötigten Speicher zuteilen. Windows ist zwar eine Multitasking-Umgebung, wir empfehlen jedoch, daß Living Book die einzige Anwendung ist, die ausgeführt wird, da sich andere Programme auf die Speicherzuordnung des Computers auswirken könnten.

Bildschirmschutzprogramme

Bei der Verwendung von Living Books empfiehlt es sich ggf., aktivierte Bildschirmschutzprogramme zu deaktivieren. Dies gilt insbesondere für den Modus "Lies mir vor", da in diesem Modus über längere Zeit hinweg keine Tastatur- oder Mauseingabe erforderlich ist. In diesem Zusammenhang ist außerdem wichtig zu vermerken, daß das Aspektverhältnis von Living Books fest ist. Auf den meisten Bildschirmen ist das Buch also von einem schwarzen Rand umgeben. Auf diese Weise wird der großen Vielzahl unterschiedlicher Bildschirmabmessungen auf dem Markt Rechnung getragen.

Ändern der Bildschirmtreiber

Benutzer, die Living Books auf Systemen mit SuperVGA-Karten (512K Video-RAM oder höher), beschleunigten Videokarten oder anderen besonderen Arten von Videokarten einsetzen, sollten Living Books im 640x480-Modus mit 256 Farben ausführen (Living Books funktionieren am besten im Modus 640x480x256). Damit Sie auf diesen Modus umwechseln können, müssen Sie zuerst den richtigen Videotreiber installiert haben. Die meisten Videokarten werden vielen verschiedenen Treibern geliefert.

Zum Ändern der Bildschirmtreiber:

1. Legen Sie die Windows-Disketten oder die mit der Videokarte gelieferten Disketten bereit.
2. Machen Sie in Windows das Symbol "Windows-Setup" ausfindig, und starten Sie das Einrichtungsverfahren, indem Sie auf das Symbol zweimal klicken.
3. Wählen Sie "Systemeinstellungen ändern" im Menü "Optionen" auf der linken Seite des auf dem Bildschirm eingeblendeten Dialogfeldes "Systemeinstellungen ändern".
4. Blättern Sie durch das Popup-Menü "Anzeige" (indem Sie auf den Pfeil auf der rechten Seite klicken) bis hin zum 640x480x256-Treiber. An dieser Stelle werden Sie u.U. zum Einlegen einer bestimmten Windows-Diskette aufgefordert, sollte sich der Treiber nicht im Windows-Verzeichnis befinden.
5. Wenn sich der 640x480x256-Treiber nicht unter den Optionen befindet, wählen Sie die Option "Sonstige Treiber".
6. Machen Sie den Treiber auf der entsprechenden Diskette, im Windows-Verzeichnis oder in einem anderen Verzeichnis auf dem Festplattenlaufwerk ausfindig.

7. Klicken Sie auf "Installieren" und wählen Sie auf eine entsprechende Aufforderung hin "Windows neu starten", um das Verfahren abzuschließen.
8. Sobald Windows neu gestartet wurde, können Sie Living Books nun voll genießen.
9. Wenn Sie für andere Anwendungen zur Auflösung 640x480 in 16 Farben (oder einer anderen Auflösung und Farbpalette) zurückkehren müssen, führen Sie einfach das voranstehende Verfahren erneut aus, wählen den ursprünglichen Videotreiber (oder ggf. einen anderen) aus dem Popup-Menü und starten Windows neu.

MITWIRKENDE

Creative Director:	Mark Schlichting
Animatoren:	Temah Wilson, Don Albrecht, Tom Alpern, Bridget Erdmann, Michael Dashow, Donna Bonifield, Barbara Lawrence Webster, Mark Loughridge, Phil Bossant, Jim Freed, Christine Schnarr, Scott Haile, Arnaldo, Susan Adams, Jeff Petersen, Brett Coderre and Cecila Laureys
Ton-Designer:	Bob Marshall, Jane Scolieri, Liz Stuart
Musik:	Jane Scolieri, Tim Keanini
Zusätzlicher Tonschniker	Robert Johnson II, Pat Farrell
Musiker:	Joey Edelman, Jane Scolieri, Tom Rettig, Tim Keanini, Mark Sowlakis, Marty Wehner and Michael Barrett
Technische Designer:	Donna Bonifield
Manager/Grafik-Techniker:	Rob Bell
Lokalisierungsproduzent:	John McLennan
Projektkoordination/Übersetzung:	Muir Palmer
Grafik-Techniker/Übersetzung:	Gary Heikura
Programmierer:	Glenn Axworthy, Dave Lucas, Ed Rose, Mark Webster

Deutsche Lokalisierung durch Multimedia Software Marketing - ELG® Deutschland

Sprecher Deutsch:	Kleines Monster:	Lilian Fuchs
	Yally:	Klemens Landwerhlin
	Grendella:	Sanaa Wittmann
	Kleiner Lacher	Michaela Amler
	Herr Grithix:	Mathias Klie
	Frau Verakisser	Noemi Von Dooren
	Lieder:	Bernhard Kreuzer und viele andere Kinder

Weitere Charaktere:	Susanne Czepl, Matthias Heidepriem
Regieführung:	Klaus Brunner
Besetzung:	Klaus Brunner

Toningenieure:	Thomas Schäfer, Klaus Schmid
Lektoren:	Yvonne Amrhein (German) Antoine Kaufman (French)
Qualitätssicherung/Tests:	Kirk Roulston, Michael Shea, Linda Frazier, Jaquie Neal, Margaret Coholan
Marketing-Manager/Europa:	Michele Marchand, Caroline Moreau, Wolfram Von Eichborn
Stellvertretende Geschäftsführerin/Marketing:	Susan Lee-Merrow

Packungslokalisierung durch International Contact, Inc.

Besonderen Dank an: Jeff Schon, Robyn Berry, Kelly Free, Randy Spencer, Heath Mills, Kim Dempster, Karin Bauer, Daniela Jerve, Robert Hoffman, Pilar Cloud, Valerie Smadja, Anthony Askew, Direct Language Communications, Inc. und alle Mitarbeiter bei Brøderbund und Random House, die unsere Arbeit möglich machen.

DAS KLEINE MONSTER IN DER SCHULE Copyright © 1996 für CD-ROM-Kompilierung: Mercer Mayer und Living Books. Alle Rechte vorbehalten unter den universellen, Berner, panamerikanischen und allen anderen Copyright-Übereinkünften. DAS KLEINE MONSTER IN DER SCHULE Copyright © 1978, 1996 für handelnde Personen, Text und Bilder. LITTLE MONSTER™ ist ein Warenzeichen von Mercer Mayer. Living Books ist ein eingetragenes Warenzeichen von Living Books, einem Random-House-/Brøderbund-Unternehmen. Patentanmeldung läuft.

Eingeschränkte Neunzig-Tage-Garantie von Living Books

Living Books gewährt für einen Zeitraum von neunzig (90) Tagen nach dem ursprünglichen Erwerb dieser Kopie von Das kleine Monster in der Schule, daß das Programm keine wesentlichen Fehler oder Defekte aufweist, die die Inbetriebnahme des Programms nach der Beschreibung in der beiliegenden Benutzerdokumentation materiell beeinträchtigen. Diese Regelung gilt nur für den Ersterwerber.

Wenn Sie glauben, im Garantiezeitraum einen solchen Fehler oder Defekt im Programm gefunden zu haben, wenden Sie sich telefonisch montags bis freitags während normaler Geschäftszeiten unter den auf der Rückseite angeführten Telefonnummern an den technischen Kundendienst von Living Books. Das technische Personal von Living Books wird Ihnen dabei behilflich sein, das Problem zu beheben oder ganz zu vermeiden. Sollte ein solcher Fehler oder Defekt nicht zu beheben oder auf zumutbare Weise zu vermeiden sein, wird Living Books Ihnen mitteilen, wie Sie eine korrigierte Programmdiskette erhalten (oder nach Ermessen von Living Books eine Rückerstattung des Kaufpreises genehmigen).

Durch diese Garantie gelten für den Käufer spezielle Rechte; je nach dem für Sie geltenden Landesgesetz können Sie weitere Rechte geltend machen.

CD-Umtauschregelung

Sollte eine mit diesem Produkt gelieferte CD innerhalb von neunzig (90) Tagen nach dem Kaufdatum aus irgendeinem Grund, außer versehentlicher Beschädigung oder Mißbrauch, versagen, so senden Sie bitte die defekte CD zusammen mit einem datierten Kaufbeleg für einen kostenlosen Umtausch an Living Books, c/o Starpak International, Ltd., P.O. Box 63, Hartlepool, Cleveland, TS25 2YP, Großbritannien. Diese Regelung gilt nur für den ursprünglichen Käufer.

Living Books tauscht alle aus anderen Gründen beschädigte Programm-CDs, ob während oder nach dem neunzig- (90) tägigen Zeitraum des kostenlosen Austausches, für eine minimale Gebühr um. Weitere Informationen erhalten Sie vom Living Books Kundendienst unter den auf der Rückseite angeführten Telefonnummern. Diese Regelung ist gültig, solange das Programm von Living Books hergestellt wird.

Einschränkungen der Garantie

Unbefugte Darstellungen: Living Books garantiert nur die Arbeitsweise des Programms nach der Beschreibung in der Benutzerdokumentation. Keine andere Werbung, Beschreibung oder Darstellung, auch wenn sie von einem Händler, Distributor, Vertreter oder Mitarbeiter von Living Books gemacht wird, ist für Living Books verbindlich und bewirkt keinerlei Änderung der Bedingungen dieser Garantie.

BEGRENZTE STILLSCHWEIGENDE GARANTIEN: MIT AUSNAHME DER VORANSTEHENDEN AUSSAGE GEWÄHRT LIVING BOOKS KEINE ANDERE GARANTIE, WEDER AUSDRÜCKLICH NOCH STILLSCHWEIGEND, HINSICHTLICH DIESES PRODUKTS. LIVING BOOKS SCHLIESST JEDE GARANTIE AUS, DASS DIE SOFTWARE FÜR EINEN BESTIMMTEN ZWECK GEEIGNET IST, UND JEDE STILLSCHWEIGENDE GARANTIE DER HANDELSÜBLICHEN QUALITÄT WIRD AUF DEN ZEITRAUM VON NEUNZIG (90) TAGEN DIESER EINGESCHRÄNKTEN AUSDRÜCKLICHEN GARANTIE BEGRENZT UND ANDERNFALLS AUSDRÜCKLICH UND SPEZIFISCH ABGELEHNT. DA EINIGE LÄNDER KEINE EINSCHRÄNKUNGEN DER DAUER EINER STILLSCHWEIGENDEN GARANTIE GESTATTEN, TRIFFT DIE VORANSTEHENDE EINSCHRÄNKUNG U.U. NICHT AUF SIE ZU.

KEINE FOLGESCHÄDEN: LIVING BOOKS HAFTET NICHT FÜR BESONDERE, INDIREKTE FOLGE- ODER ANDERE SCHÄDEN, AUCH WENN LIVING BOOKS AUF DIE MÖGLICHKEIT SOLCHER SCHÄDEN HINGEWIESEN WURDE ODER DAVON KENNTNIS HAT. DIES BEDEUTET, DASS LIVING BOOKS FÜR PROFIT- ODER GEWINNEINBUSSEN ODER ENTSTANDENE SCHÄDEN ODER KOSTEN AUFGRUND VON ZEITVERLUST, DATENVERLUST ODER DER VERWENDUNG DER SOFTWARE ODER AUS IRGENDEINEM ANDEREN GRUND, AUSSER FÜR DIE TATSÄCHLICHEN KOSTEN DES PRODUKTS, NICHT VERANTWORTLICH ODER HAFTBAR IST. UNTER KEINEN UMSTÄNDEN ÜBERSCHREITET DIE HAFTBARKEIT VON LIVING BOOKS DEN KAUFPREIS DIESES PRODUKTS. DA EINIGE LÄNDER DEN AUSSCHLUSS ODER DIE EINSCHRÄNKUNG DER INDIREKTEN ODER FOLGESCHÄDEN NICHT GESTATTEN, TRIFFT DIE VORANSTEHENDE EINSCHRÄNKUNG U.U. NICHT AUF SIE ZU.

Sie sind berechtigt, dieses Produkt für Ihren eigenen Gebrauch zu verwenden, dürfen aber ohne vorherige schriftliche Genehmigung von Living Books keine Reproduktionen der Software oder des Handbuchs auf irgendeine Weise an andere Parteien verkaufen oder auf sie übertragen, noch das Produkt an andere verleihen oder vermieten. Sie dürfen eine Kopie des Produkts auf einem einzelnen Terminal, das an einen einzelnen Computer angeschlossen ist, verwenden. Sie dürfen das Produkt nicht auf einem Netzwerk oder auf andere Weise auf mehr als einem Computerterminal gleichzeitig verwenden.

Technische Unterstützung für dieses und andere Produkte von Living Books erhalten Sie telefonisch unter der auf der Rückseite angeführten Telefonnummer.

RBL105MAX

"LITTLE MONSTER AT SCHOOL" CD-ROM compilation Copyright © 1996 Mercer Mayer and Living Books. All rights reserved under the Universal, Berne, Pan-American and all other Copyright Conventions. LITTLE MONSTER AT SCHOOL™ characters, text, and images Copyright © 1978, 1996 Mercer Mayer. All rights reserved. LITTLE MONSTER is a registered trademark of Mercer Mayer. Living Books is a registered trademark of Living Books, a Random House/Brøderbund company. Patent pending. For more information about Living Books write us at: Living Books, c/o Starpak International Ltd., P.O. Box 63, Hartlepool, Cleveland TS25 2YP UK, or call +44 (0) 1429 520250

RBL105FLE